# FOOTBALL CHAMP®

# FOOTBALL CHAMP

(AMIGA version)
Programming by Mario Bruscella
Graphics by Ricky Cangini

(ATARI version)
Programming by Mario Bruscella

(C64 version)
Programming by Nicola Ferioli
Graphics & Music by Ivan Venturi

Data & Testing by Andrea Bradamanti
Produced and directed by Francesco Carlà
Storyboard and design by Gaetano Dalboni

INDICE


AVVERTENZE - pg. ------------- 2

**AMIGA - ATARI**

INTRODUZIONE - pg. ------------- 3
CARICAMENTO - pg. ------------- 6
TASTI PARTICOLARI - pg. ------------- 6
MENU - pg. ------------- 7
LA PARTITA ARCADE - pg. ----------- 11
DISPOSITIVO TATTICO - pg. ----------- 15
RUOLI - pg. ----------- 15
TABELLE GIOCATORI - pg. ----------- 18

**COMMODORE 64**

CONFIGURAZIONI HARDWARE - pg. ----------- 22
CARICAMENTO-CODICI SICUREZZA - pg. ----------- 22
SELEZIONE CAMPIONATO - pg. ----------- 23
SELEZIONE SQUADRE - pg. ----------- 23
SVOLGIMENTO DEL TORNEO - pg. ----------- 24
SELEZIONE FORMAZIONI - pg. ----------- 24
SCHERMO DI GIOCO - pg. ----------- 26
CONTROLLO DEL CALCIATORE - pg. ----------- 27
MOMENTI DI GIOCO - pg. ----------- 28

INFO-LINE - pg. ----------- 31
CATALOGO - pg. ----------- 32
SIMULMONDO STORY - pg. ----------- 36

## AVVERTENZE

Prima di iniziare la lettura delle informazioni specifiche sul gioco, controllare e tenere a portata di mano eventuali fogli aggiuntivi, inclusi nella confezione del gioco, che potrebbero contenere importanti informazioni e/o modifiche e correzioni a quanto descritto più avanti. Ulteriori futuri aggiornamenti verranno inviati gratuitamente ed automaticamente a tutti gli utenti regolarmente registrati, tutti coloro cioè che ci avranno rispedito la cartolina di garanzia debitamente compilata. Lo stesso se utilizzate una versione del gioco realizzata per altri computer, diversi da quelli elencati sopra. In caso di incertezze, seguire sempre eventuali istruzioni su schermo.

Ogni possibile cura ed attenzione è stata posta nella stesura del presente manuale; in ogni caso vi preghiamo di segnalarci eventuali errori, inesattezze o omissioni che rileverete.

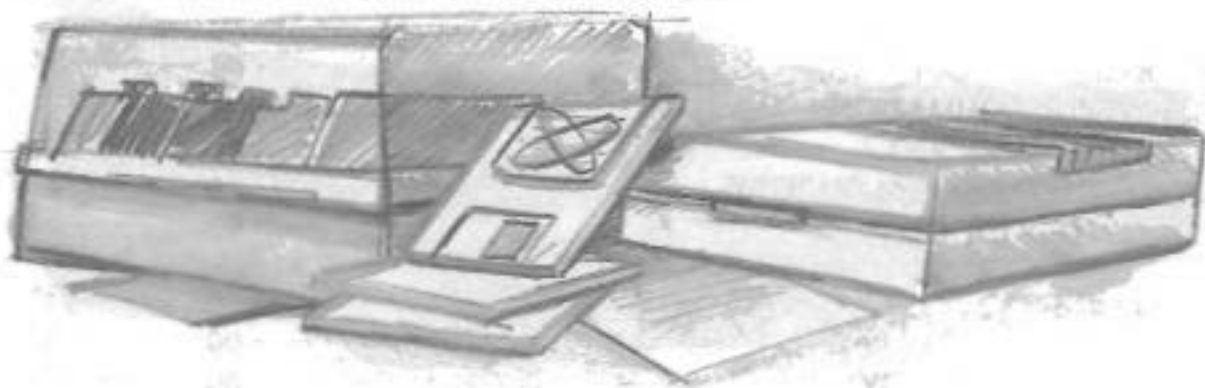
ATTENZIONE: Se si dovessero verificare problemi nel caricamento del programma (intero o parte di esso):

1) Controllare che altre cassette e/o dischi originali vengano caricati normalmente dal proprio registratore e/o disk-drive;

2) Verificare con altri registratori e/o disk-drives di cui sia certo il perfetto funzionamento che sia veramente il supporto magnetico (disco o cassetta) ad essere difettoso e non la propria apparecchiatura;

3) Accertarsi che il computer sia in configurazione base: scollegare, a computer spento, eventuali stampanti, accessori, cartucce, modifiche hardware. Non basta spegnerle o disattivarle, occorre rimuoverle fisicamente. In ogni caso, prima di caricare i nostri programmi, spegnere (non basta un semplice 'reset') il computer ed attendere almeno 20 secondi prima di riaccenderlo.

Normalmente è possibile risolvere la maggior parte dei problemi di caricamento con la pulizia e/o riallineamento della testina del registratore e/o disk-drive; se comunque si è ragionevolmente sicuri che il difetto sia nel supporto magnetico, è possibile usufruire della GARANZIA (a patto che ci sia già pervenuta debitamente compilata in ogni sua parte).

In caso quindi di difetti del supporto magnetico, spediteci SOLO la cassetta o il disco difettoso (quindi non la confezione del gioco e il suo contenuto), con il vostro indirizzo e una spiegazione del difetto da voi incontrato: se riscontreremo effettivamente tale difetto, il materiale vi verrà sostituito gratuitamente!

## AMIGA - ATARI
## INTRODUZIONE

Da quando, nel lontano 1981, acquistai la mia prima console da videogames mi sono spesso soffermato a pensare quali potessero essere gli sviluppi futuri della simulazione sportiva. Da allora molta acqua è passata sotto i ponti e molti games tra le mie mani e l'evoluzione del gioco sportivo è andata, in alcuni casi, al di là delle mie più rosee aspettative.

In questo decennio, sono stati pubblicati per la quasi totalità degli sport, prodotti sempre più sofisticati e realistici. Gli appassionati di basket, football americano, baseball, formula 1 e golf sono stati, secondo me, quelli che hanno beneficiato maggiormente dell'enorme evoluzione tecnica di questo periodo.

Per questi sport infatti sono reperibili sul mercato giochi praticamente perfetti che sfruttano totalmente o quasi le potenzialità delle macchine alle quali sono destinati.

Questo però non è accaduto per il gioco più seguito in Italia: il calcio. Chi, come me, è un appassionato di questa disciplina sportiva e possiede un computer o una console avrà assistito in questo campo a un convulso proliferare di giochi mediocri o scadenti ben lontani da quei requisiti di realismo e giocabilità che caratterizzano ormai le attuali simulazioni.

Potrete quindi immaginare il mio entusiasmo quando due anni fa la SIMULMONDO mi propose di collaborare in qualità di sceneggiatore a I PLAY: 3D SOCCER.

Finalmente, pensavo, avrei potuto contribuire a realizzare un calcio informatico che fosse la replica di quello giocato all'interno del rettangolo verde.

Le mie previsioni però si rivelarono inesatte. Dopo uno scambio di idee con il programmatore ed il disegnatore mi resi conto che avrei dovuto rivedere drasticamente i miei progetti iniziali. Il calcio, infatti, non è uno sport statistico come il baseball o il basket e questa sua aleatorietà comporta problemi di gestione delle strategie di gioco enormemente maggiori.

Inoltre il tipo di visualizzazione ideata da Francesco Carlà (soggettiva 3D con possibilità di inquadratura da qualunque posizione del campo) esigeva un dispendio enorme di energie da parte del disegnatore. Vi basti pensare che in I PLAY: 3D SOCCER ci sono circa duemila frames di animazione per ogni giocatore. A malincuore, quindi, ridimensionai il progetto iniziale, tagliando moltissime parti della mia sceneggiatura.

A farne le spese maggiormente furono le tattiche di gioco e le singole caratteristiche dei giocatori.

Il risultato di quella collaborazione fu 'un' gioco 'sul' calcio decisamente innovativo per idea iniziale e realizzazione tecnica ma non come era nelle mie speranze iniziali 'il' gioco 'del' calcio.

Il prodotto è stato accolto favorevolmente dal pubblico e dalla stampa specializzata di tutta Europa e all'interno di SIMULMONDO aleggiava un'atmosfera di soddisfazione ogni qual volta usciva una nuova recensione o si riceveva una telefonata da un utente entusiasta.

Il sottoscritto invece faceva eccezione in questa euforia generale.

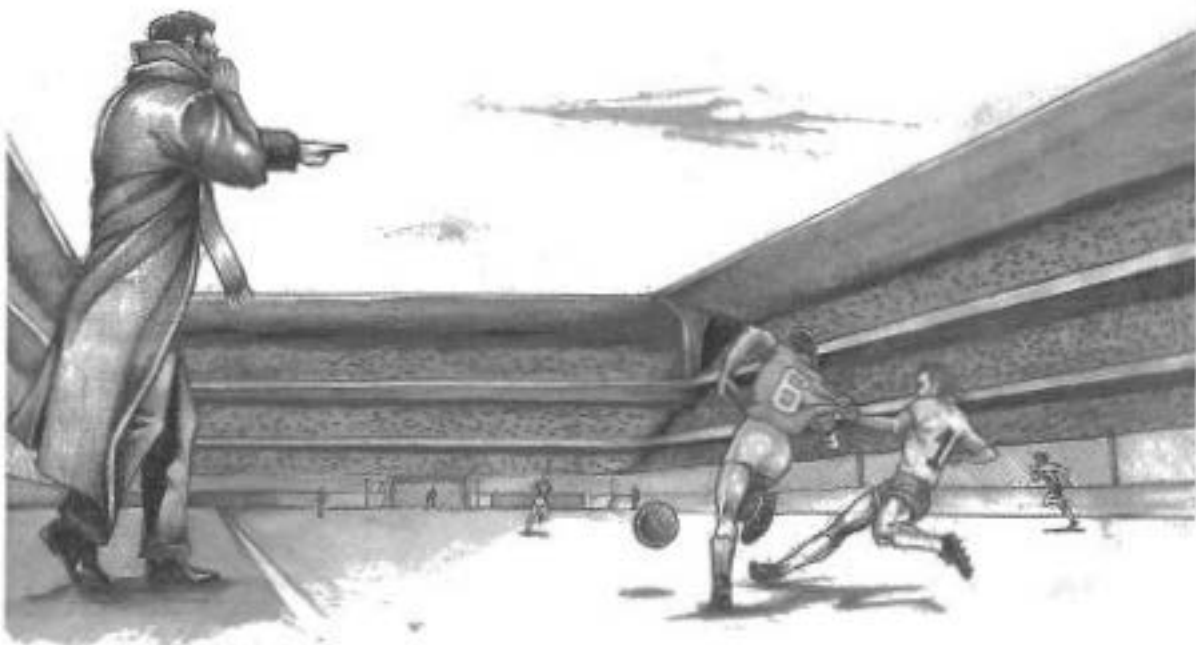
D'accordo, il prodotto era giocabilissimo, piaceva, ma... perchè ad esempio il n° 10 dell'Inter si comportava esattamente come qualunque altro giocatore con il suo stesso numero di maglia?

Perchè la Juve giocava nello stesso modulo tattico del Pisa?
No. Io proprio non riuscivo a togliermi quel tarlo dal cervello.
La serie A, mi dicevo, è tutt'altra cosa.
E così cominciai a fare quello che mi riesce meglio: il guastafeste rompiscatole.
Cominciai a tempestare di obiezioni il 'Boss' di SIMULMONDO e i tapini che avevano realizzato con me il progetto 3D SOCCER sobbarcandosi, tra l'altro, la quasi totalità del lavoro. Feci balenare l'ipotesi di un possibile disco dati con tutte le squadre del campionato italiano parametrate giocatore per giocatore come se fosse stato un lavoro di facile realizzazione, ben sapendo invece che avrebbe comportato grossi problemi.
Dopo circa due mesi di questo continuo martellamento ai fianchi, mi fu concesso di realizzare questo progetto a patto che smettessi di ossessionare tutti con le mie continue lamentele.
Finsi di mettermi al lavoro di buona lena (in realtà avevo già preparato decine di pagine di appunti) e venne realizzato quello che, nella mente di tutti ma non nella mia, era il prodotto da offrire al pubblico e cioè un disco contenente i nomi di tutti i giocatori italiani con le loro caratteristiche soggettive.
Il risultato, come io 'vagamente' sospettavo, non fu soddisfacente.
Il gioco in campo risultava involuto, i punteggi finali degli incontri nella quasi totalità assolutamente sballati (Pisa - Inter 5-8) e la giocabilità ne risentiva.
Io fui lesto e abile nel far notare a tutti che se magari avessimo diminuito il tempo di gioco, avessimo, che so, riscritto qualche semplice routine e perchè no implementato il sistema tattico da me scritto e a suo tempo accantonato in men che non si dica avremmo ottenuto un buon risultato senza buttare a mare tutto quello che avevamo fatto fino a quel momento.
Le 'semplici' modifiche da me suggerite hanno comportato 9 mesi di duro lavoro per il programmatore.
L'ho costretto a riscrivere circa 2.500 righe di programma assembler riguardanti il tiro, il contrasto, il passaggio, ecc.; sono state aggiunte quasi 300 tabelle di movimento per i giocatori ed è stato creato un database di un centinaio di Kbytes per gli stessi.
Abbiamo implementato inoltre un innovativo e unico sistema tattico che vi permetterà di schierare la vostra squadra in centinaia di modi diversi (non tutti vantaggiosi però), e aggiunto un'opzione che vi permetterà di poter osservare il gioco da qualunque angolazione possibile senza dover interagire tramite un giocatore da voi controllato.
Di 3D SOCCER praticamente sono rimaste solo le routines grafiche.
Mentre sto vergando queste righe il programma deve essere ancora ultimato e testato.
La mia speranza è quella di aggiungere qualche ulteriore particolare che conferisca ancora maggior realismo al gioco prima della sua immissione sul mercato, anche se temo che il buon Mario Bruscella stia cominciando ad odiarmi e che quelle strane litanie che provengono dalla stanza nella quale lavora non siano altro che un rito voodoo contro di me. Ieri infatti mi ha 'distrattamente' strappato un bottone della giacca e proprio oggi mi ha chiesto se poteva avere un ciocca dei miei capelli per ricordo...

Scherzi a parte, comunque, spero che FOOTBALL CHAMP piaccia a voi quanto a me è piaciuto realizzarlo e testarlo.

Credo che sia la degna versione simulata e strategica di 3D SOCCER e i due software insieme dicano quasi tutto quello che c'è da dire sul calcio simulato per i computers.

Con I PLAY: 3D SOCCER pensiamo di avervi proposto un gioco immediato e giocabile adatto a tutti i maniaci dello 'smanettamento', mentre FOOTBALL CHAMP è secondo noi un gioco più indicato ai patiti della tattica e del realismo. Per concludere questa mia introduzione voglio ringraziare tutti coloro hanno reso possibile la realizzazione di quello che a mio parere si può ormai definire 'il' gioco 'del' calcio: la SIMULMONDO tutta che ha messo a disposizione la sua competenza e organizzazione; Mario Bruscella e Riccardo Cangini che oltre ad avere realizzato materialmente tutto il programma e la grafica hanno sopportato pazientemente il sottoscritto concretizzando e spesso migliorando le sue idee, i testers che hanno messo le mani sul game per convalidare le mie convinzioni su giocabilità e su simulazione e sopratutto voi, utenti finali, senza i quali non sarebbe possibile realizzare un prodotto di questo o di qualsiasi altro tipo.

Gaetano Dalboni
(designer senior di Simulmondo)

## CARICAMENTO

A computer spento, inserire il disco nel drive DF0: per l'Amiga o A: per l'Atari; accendere quindi il sistema. Dopo pochi secondi apparirà una breve presentazione; per uscirne rapidamente è sufficiente premere il pulsante del joystick. A questo punto verrà caricato il resto del gioco; se possedete almeno un megabyte di RAM tutte le parti verranno caricate, altrimenti si renderanno necessari di tanto in tanto dei brevi accessi al disco.

Attenzione!!! Nel caso non vi sia nessun disco nel drive e il programma sembri bloccato inserite il disco del programma; dopo un breve caricamento il programma ripartirà.

Per interagire con il programma è necessario utilizzare un joystick in porta 2 (quella dove normalmente non c'è il mouse); con questo joystick verranno effettuate TUTTE le selezioni, e verrà controllata una squadra nel caso di partita arcade contro il computer o la squadra che gioca in casa qualora ci fossero 2 giocatori umani.

La seconda squadra nel caso di partite arcade con 2 giocatori umani, viene controllata mediante il joystick in porta 1.

E' inoltre necessario tenere a portata di mano un dischetto formattato per eventuali salvataggi della partita.

## TASTI PARTICOLARI

Ecco l'elenco completo dei tasti da utilizzare:

'D':Permette di accedere ad eventuali dischi dati.
'O':Permette di uscire dalla selezione delle squadre
'P':Per mettere il gioco in pausa;
Premere nuovamente 'P' per tornareal gioco.
'S':Abilita/Disabilita gli effetti sonori.
'R':Abilita/Disabilita il Radar.
'↑':Permette di alzare il punto di vista.
'↓':Permette di abbassare il punto di vista.
↳:Permette di allontanare il punto di fuga (ZOOM OUT).
↵:Permette di avvicinare il punto di fuga (ZOOM IN).
'F1':Cambio del calciatore controllato dal Joystick 2.
'F2':Sostituzione nella Squadra controllata dal Joystick 2.
'F3':Spostamento di un calciatore della Squadra controllata dal Joystick 2.
'F4':Cambio del colore della maglietta della Squadra controllata dal Joystick 2.
'F5':Cambio del colore dei pantaloncini della Squadra controllata dal Joystick 2.
'F6':Cambio del calciatore controllato dal Joystick 1.
'F7':Sostituzione nella Squadra controllata dal Joystick 1.
'F8':Spostamento di un calciatore della Squadra controllata dal Joystick 1.
'F9':Cambio del colore della maglietta della Squadra controllata dal Joystick 1.
'F10':Cambio del colore dei pantaloncini della Squadra controllata dal Joystick 1.

## MENU

Terminato il caricamento appare la schermata del menu e vi vengono proposte alcune selezioni:

1) Vi viene chiesta la lingua con cui volete giocare; per selezionarla andate su e giù con il joystick in porta 2 e premete il pulsante per confermare.

2) Vi viene poi chiesto se volete continuare una partita salvata o iniziare una nuova partita; nel primo caso inserite il dischetto su cui avete precedentemente salvato una partita e premete il pulsante del joystick; alla richiesta del computer reinserite il dischetto 'FOOTBALL CHAMP' e premete nuovamente il pulsante. Riprenderete così a giocare dallo stesso punto in cui avete salvato la partita (5).

3) Vi viene poi chiesto di scegliere il campionato che volete giocare tra quelli presenti sul dischetto 'FOOTBALL CHAMP'. Saranno presto disponibili dei dischi dati con altri campionati (qualora ne aveste uno inserirlo in DF0: o A: e premere 'D'. Eseguite la selezione allo stesso modo delle precedenti.

4) A questo punto appare sul video il nome della prima squadra e dei suoi 13 calciatori; muovendo il joystick a destra o a sinistra potete vedere le altre squadre mentre con il pulsante scegliete se controllare voi la squadra (appare il disegno di un joystick in basso a destra) oppure se lasciarla controllare dal computer. Eseguite tutte le scelte premete il tasto 'O' per continuare, oppure spostate il joystick all'indietro (facendo apparire la parola 'CONTINUA') e premete il pulsante per confermare (solo versione AMIGA).

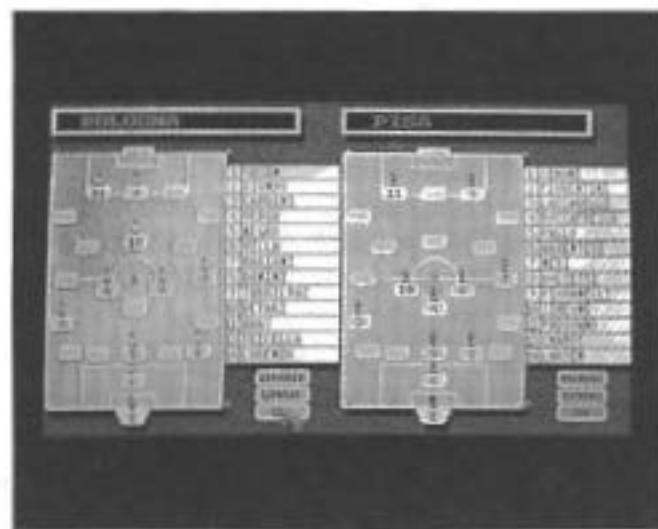
5) Vengono a questo punto visualizzati i nomi di una squadra e di un giocatore della stessa. Dovete ora inserire tramite joystick il numero di posizione (riportato alla destra del nome del giocatore nella tabella della squadra, indicata sul presente manuale da pag. 18, muovendolo a destra (incrementa il numero che si stà selezionando) o sinistra (lo decrementa). Tramite FIRE confermerete il numero di posizione che avrete selezionato.

6) Appare ora sul video l'indicazione della giornata di campionato che vi apprestate ad affrontare e le relative partite; muovendo il joystick a destra o a sinistra è possibile vedere anche tutte le altre giornate del campionato. Premete il pulsante per uscire.

7) Nel caso non ci sia nessuna squadra controllata da un joystick, il programma salta immediatamente al punto (11); altrimenti viene mostrata la prossima partita da giocare. Premete il pulsante per continuare.

8) A questo punto appare sul video una schermata contenente 2 campi da calcio; qui è possibile scegliere la disposizione dei nostri calciatori all'inizio della partita.

Le scelte sul campo di sinistra vengono effettuate con il joystick in porta 2.

Se anche la seconda squadra è controllata da un giocatore umano, questo effettuerà le selezioni sul campetto di destra mediante il joystick in porta 1, altrimenti sarà il computer a disporre i calciatori.

Su ogni campetto si trovano 22 caselle, alcune occupate, altre libere. Per spostare un calciatore da una casella all'altra occorre portare la freccia sulla casella occupata e premere il pulsante cambiando il colore del numero all'interno della casella; occorre poi portarsi su una casella vuota e premere nuovamente il pulsante. Il portiere non puo' essere spostato.

Per la descrizione delle posizioni vedere il paragrafo "DISPOSITIVO TATTICO".

Portandosi con la freccia su uno dei 3 pulsanti in basso a destra e premendo il pulsante ottenete i seguenti effetti:

'UNDO':Annulla l'ultima operazione.

'DEFAULT':Riporta tutti i calciatori alla loro posizione di default.

'OK':Termina le selezioni e permette di continuare.

9) Potete effettuare ora delle scelte relative alla partita arcade.
Spostate il joystick su e giù per scegliere il parametro da cambiare, destra e sinistra per cambiare il parametro:

a) Livello di dettaglio: Varia il numero di dettagli grafici presenti nel campo.

b) Intro: Permette di selezionare una breve introduzione all'inizio della partita.

c) Giocatore 1: Permette di scegliere il calciatore con cui il giocatore con il joystick in porta 2 inizia la partita; selezionando NO invece del numero di maglia non viene controllato nessun calciatore ed il joystick controlla una telecamera sul campo. E' comunque possibile effettuare le scelte relative ai tasti F2-F3-F4-F5, mentre viene disattivato il tasto F1.

d) Giocatore 2: Permette di scegliere il calciatore con cui il giocatore con il joystick in porta 1 inizia la partita; questo calciatore farà parte della stessa squadra del Giocatore 1 se una delle 2 squadre è controllata dal computer, altrimenti farà parte della squadra avversaria.

Selezionando NO invece del numero di maglia non viene controllato nessun calciatore ed il joystick controlla una telecamera sul campo nel caso di 2 squadre controllate da giocatori umani. E' comunque possibile effettuare le scelte relative ai tasti F7-F8-F9-F10, mentre viene disattivato il tasto F6.

e) Radar: selezionando SI, durante la partita ci sarà nell'angolo in alto a sinistra dello schermo un piccolo radar che mostrerà la posizione dei giocatori su campo e la direzione nella quale siete girati (solo versione AMIGA).

f) Continua: Permette di iniziare la partita Arcade (vedere avanti).

10) Viene visualizzato il risultato dell'ultima partita giocata; premete il pulsante per continuare.

11) Potrebbero ora venire stampati degli avvertimenti alle squadre giocanti l'ultima partita:
a) Se appare il messaggio "Attenzione!!! La dirigenza non è contenta dell'andamento della squadra" significa che il rendimento è inferiore alle possibilità della squadra e che rischiate l'espulsione come allenatore.

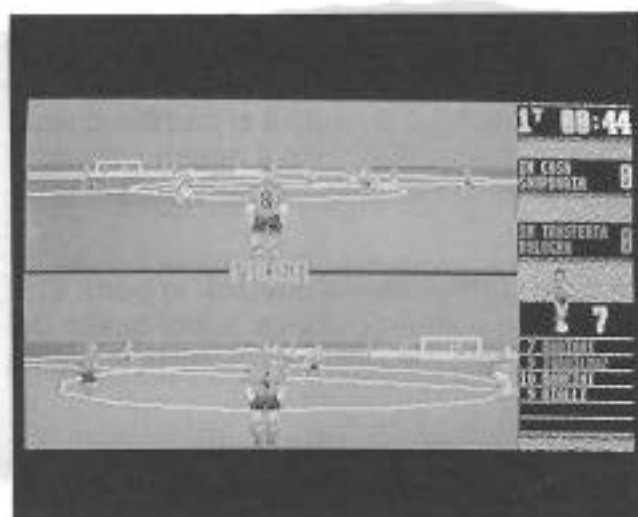
b) Se appare il messaggio "La dirigenza ha deciso di cambiare l'allenatore" significa che la squadra da voi controllata è ora passata al computer, per cui perdete ogni influenza su di essa. La prossima volta che selezionate la stessa squadra cercate di ottenere dei risultati migliori.

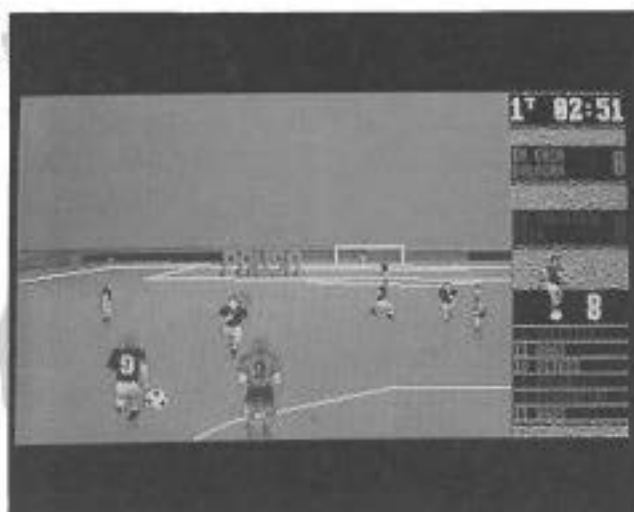
12) Viene visualizzata la classifica relativa alla giornata appena giocata; premete il pulsante per continuare.

13) Viene visualizzata una classifica (denominata "classifica joystick") delle squadre controllate dai giocatori umani la quale viene calcolata in base alle prestazioni della squadra confrontate con le potenzialità reali. Premete il pulsante per continuare.

14) Vi viene chiesto se volete continuare a giocare o se volete salvare la situazione su un dischetto; nel primo caso se vi sono altre giornate di campionato da giocare tornate al punto (6). Nel secondo caso vi viene richiesta l'immissione di un dischetto vuoto nel drive DF0:; seguite i messaggi sullo schermo per procedere con il salvataggio.
Non è possibile salvare una partita sul dischetto FOOTBALL CHAMP.
Alla fine reinserite il dischetto FOOTBALL CHAMP in DF0: e premete il pulsante; anche qui se vi sono altre partite da giornate di campionato tornate al punto (6).

15) A questo punto sono terminate tutte le giornate del campionato. Nel caso ci sia un solo vincitore, questo viene visualizzato; in caso contrario verranno effettuate una serie di partite di spareggio. Alla fine si ritorna al punto (2).

## LA PARTITA ARCADE

Durante la partita, in alto a destra, vengono visualizzate diverse informazioni: il momento di gioco: "1T" o "2T" indicanti rispettivamente lo svolgimento del primo o del secondo tempo; il tempo trascorso dall'inizio del gioco (più veloce del tempo vero); i nomi delle 2 squadre con l'indicazione "IN CASA" per la squadra che gioca in casa e "IN TRASFERTA" per la squadra ospite; il risultato parziale della partita; ed infine, dal basso verso l'alto i nomi e i numeri degli ultimi 6 possessori di palla (l'ultimo a toccare la palla è il più in alto ed il suo numero e colore di maglia sono evidenziati a parte). I momenti principali della partita vengono commentati in alto a destra con scritte del colore della squadra interessata. Premendo il tasto "R" compare nell'angolo in alto a sinistra un piccolo radar indicante le posizioni dei 22 calciatori e della palla, e una freccia indicante la direzione verso la quale siete girati. Premendo i tasti cursore ← e → è possibile rispettivamente diminuire o aumentare la distanza apparente tra le 2 porte (ZOOM IN e ZOOM OUT).

Premendo i tasti cursore ↑ e ↓ rispettivamente alzate e abbassate il punto di vista ottenendo una visuale diversa del campo di gioco.

Altri tasti:

I 10 tasti funzione hanno il seguente utilizzo:

F1) Cambio del calciatore controllato dal joystick in porta 2 (se avete scelto di controllarne uno): appare sullo schermo la lettera'N' seguita dal numero del calciatore attualmente controllato; spostando il joystick a destra o a sinistra si cambia questo numero e premendo il pulsante si conferma la scelta. (Nel caso il nostro calciatore venga espulso, si avrà la richiesta di un nuovo calciatore automaticamente.)

F6) Come per F1 ma per il joystick in porta 1.

F2) Sostituzione di un calciatore della squadra controllata dal Joystick in porta 2: vi viene prima chiesto il numero del calciatore che volete sostituire, e poi quello del calciatore che volete far entrare in campo; avete solo 2 sostituzioni durante la partita esaurite le quali il tasto non ha più effetto.

F7) Come per F2 ma per il joystick in porta 2.

F3) Spostamento di un calciatore della squadra controllata dal joystick in porta 1 in un altra zona del campo; vi viene prima chiesto il numero del calciatore da spostare, come per le scelte precedenti; poi vi viene chiesto il numero della posizione in cui volete mettere il calciatore selezionato (lettera S seguita da un numero da 1 a 22). Per avere la corrispondenza tra numero e posizione guardate la figura a pagina 16.

F8) Come per F3 ma per il joystick in porta 2.

F4) Cambio dei colori della maglia per la squadra controllata dal Joystick 1.

F9) Cambio dei colori della maglia per la squadra controllata dal Joystick 2 o dal computer.

F5) Cambio dei colori dei calzoncini per la squadra controllata dal Joystick 1.

F10) Cambio dei colori dei calzoncini per la squadra controllata dal Joystick 2 o dal computer.

Tutte le opzioni selezionate tramite i tasti F1 - F10 sono duplicate nel tastierino numerico (F1 corrisponde all'1, F10 corrisponde allo 0 - solo versione AMIGA)

Il tasto "S" serve per attivare/disattivare gli effetti sonori.

Il tasto "P" serve per attivare/disattivare il modo PAUSA.

Utilizzo dei joysticks:
Se durante la partita non controllate nessun calciatore il joystick viene usato per muovere una immaginaria telecamera sul campo; mediante la pressione del pulsante questa telecamera viene orientata in direzione della palla.

Se invece controllate un calciatore, il joystick assume funzioni diverse a seconda dei momenti di gioco:

**a) Il calciatore non è in possesso di palla e il pulsante è rilasciato:**
Posizioni A ed E: il calciatore corre in avanti o cammina indietro; se, mentre corre rilasciate il joystick il calciatore si gira istantaneamente verso la palla.
Posizioni C e G: il calciatore ruota su se stesso verso destra o verso sinistra.
Posizioni B, D, F e H: il calciatore corre avanti o cammina indietro e contemporaneamente ruota a destra o a sinistra.

**b) Il calciatore non è in possesso di palla e il pulsante è premuto:**
Posizione A: normalmente il calciatore si gira verso la palla; se il pallone è a non più di 3 metri davanti a noi e a non più di 30 cm da terra il calciatore effettua una scivolata, mentre se il pallone si trova a qualche metro da noi ed in volo approssimativamente verso la nostra testa il calciatore esegue un colpo di testa girandosi verso la porta avversaria se è abbastanza vicino ad essa.
Posizione E: normalmente il calciatore alza la mano destra chiedendo ai compagni di squadra di passargli la palla appena possibile; se la palla è in traiettoria favorevole e il calciatore si trova nei pressi dell'area avversaria viene eseguita una rovesciata diretta verso la porta.
Posizioni C, G, B e H: il calciatore gira la testa rispettivamente di 90 gradi a destra e a sinistra e di 45 gradi a destra e a sinistra.

c) **Il calciatore è in possesso di palla e il pulsante è rilasciato** (appena il calciatore entra in possesso di palla si gira istantaneamente verso la porta avversaria):
Posizione A: il calciatore corre in avanti con la palla al piede.
Posizione E: il calciatore cammina indietro lasciando la palla sul posto.
Posizioni C e G: il calciatore ruota verso destra o verso sinistra con la palla al piede.
Posizioni B e H: il calciatore corre in avanti con la palla al piede ruotando contemporaneamente a destra o a sinistra.
Posizioni D e F: il calciatore cammina indietro lasciando la palla sul posto ruotando contemporaneamente a destra o a sinistra.

d) **Il calciatore è in possesso di palla ed il pulsante è premuto:** il calciatore si ferma e alza il piede destro caricandolo per il tiro;se a questo punto il pulsante viene rilasciato si ottiene un passaggio al compagno più vicino davanti a noi, mentre se il pulsante viene rilasciato e poi nuovamente premuto, il calciatore si gira verso la porta avversaria ed esegue un tiro in porta. E' necessario tenere premuto il pulsante finchè il tiro non è partito.

In caso di calcio di rigore, calcio d'angolo o calcio di punizione diretto il computer ci chiederà se volete tirare voi o no; per decidere spostate a destra o a sinistra il joystick e premete il pulsante. Nel caso abbiate deciso di tirare, il vostro calciatore si porta sulla palla dopodichè con il joystick controllate un quadrato del colore della vostra squadra; posizionatelo sul punto verso cui volete indirizzare la palla e premete il pulsante per tirare.
Se state effettuando un calcio di punizione indiretto giratevi con il joystick verso il compagno a cui volete passare la palla e premete il pulsante.

## DISPOSITIVO TATTICO

Spesso si è detto che nel calcio, a differenza di altri sport, l'allenatore influisce nulla o quasi sull'andamento della partita. Questa affermazione è solo parzialmente giusta. Se è vero, infatti, che a causa delle caratteristiche del gioco gli schemi trovano più applicazione teorica che pratica, una buona dislocazione sul campo dei giocatori a disposizione può modificare il rendimento della squadra di circa un 20% nell'arco di un intero campionato. Questa percentuale, a prima vista trascurabile, può rivelarsi determinante sui risultati perseguiti da una società. Una squadra da 30 punti teorici, può passare a 33 - 34 punti sotto la guida di un buon tecnico, oppure a 26 - 27 punti sotto quella di uno scadente.

Va da sè che una squadra da centro classifica può ritrovarsi nel primo caso a conquistare un posto UEFA mentre, nel secondo caso, retrocessa in serie B.

Ecco perchè si è riposta la massima cura nella realizzazione di un editor di tattiche che vi desse la possibilità di schierare la squadra scelta in una miriade di modi diversi a seconda dei giocatori a disposizione e del modulo tattico utilizzato di volta in volta dall'avversario.

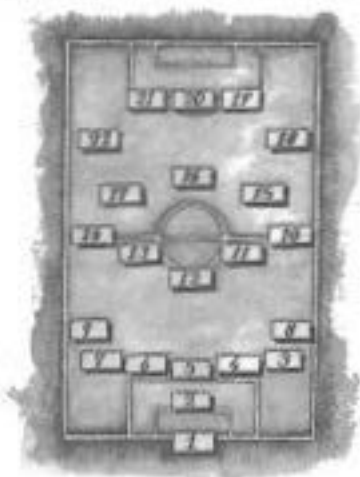
Per fare questo si è dovuto, per prima cosa, mettere un pò d'ordine nella terminologia usata dalla stampa specializzata.

Mentre negli altri sport, infatti, i termini identificativi dei ruoli in campo sono univoci (es.: 'centro' per la pallacanestro, 'interbase' per il baseball, 'quarterback' per il football, ecc.) nel calcio esiste un sottobosco di definizioni per differenziare le varie tipologie di giocatori: 'terzino', 'difensore laterale', 'fluidificante', 'tornante', e chi più ne ha più ne metta, infestano ormai da anni le cronache sportive creando una notevole confusione nel lettore o nel telespettatore.

Le posizioni fondamentali del calcio moderno sono individuate nei 22 ruoli sotto descritti.

Vi raccomandiamo, quindi, di leggere con la massima cura il paragrafo seguente al fine di poter schierare sul campo la vostra squadra nel migliore dei modi.

## RUOLI

I ruoli in FOOTBALL CHAMP sono identificati dai numeri di 'slot'. I giocatori possono essere sistemati in qualsiasi SLOT indipendentemente dal loro numero di maglia. Per effettuare materialmente degli spostamenti di ruolo fare riferimento al paragrafo MENU di questo manuale. Fare riferimento alla figura per la posizione schematica dei ruoli.

SLOT 1: PORTIERE. Questa SLOT è fissa, e non può essere manipolata dall'utente.

SLOT 2: LIBERO. E' il difensore più arretrato. Il suo compito è quello di fermare i giocatori avversari che si sono liberati del marcatore diretto.

SLOT 3: TERZINO DESTRO. Copre la fascia difensiva destra. Giocatore prettamente di contenimento. Raramente si avventura oltre la metà campo. Marca a uomo l'eventuale ala sinistra avversaria.

SLOT 4: CENTRALE DESTRO. Giocatore di contenimento. Copre la zona destra del settore centrale difensivo. Utilizzato prevalentemente nel gioco a zona è utile, inoltre, per marcare l'eventuale mezzapunta di sinistra dell'avversario.

SLOT 5: STOPPER. Marca strettamente il centravanti avversario o presidia la zona centrale della propria area. Si propone raramente in avanti.

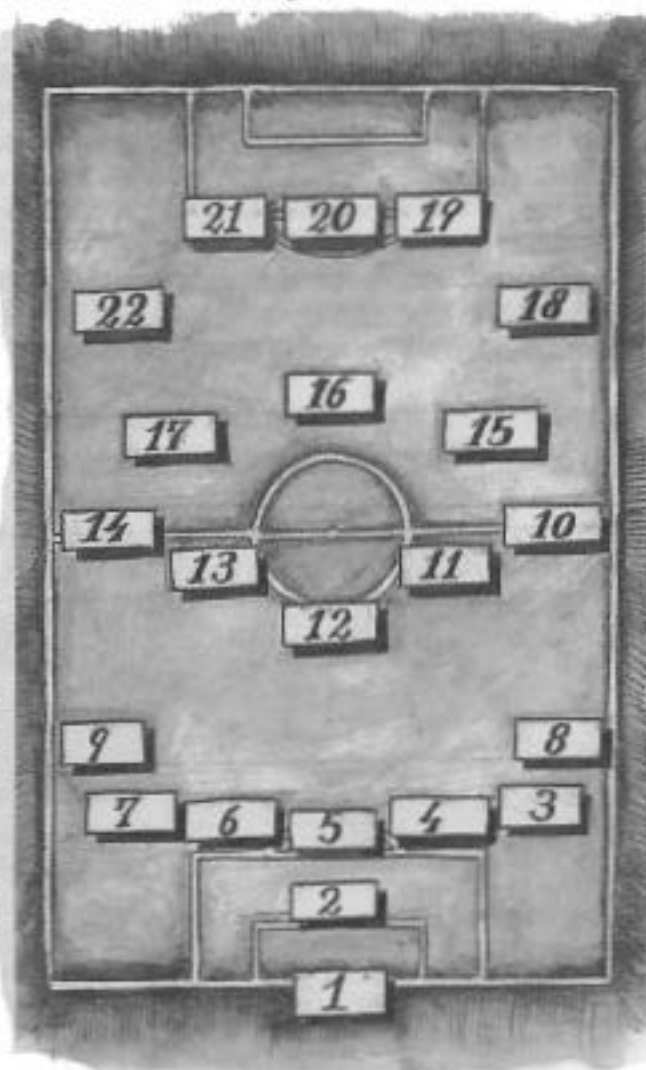
SLOT 6: CENTRALE SINISTRO. Come SLOT 4 ma agisce nella sinistra dello schieramento difensivo.

SLOT 7: TERZINO SINISTRO. Come SLOT 3 ma sulla fascia sinistra del campo.

SLOT 8: FLUIDIFICANTE DESTRO. Opera sulla fascia laterale difensiva destra. Avanza spesso a rinforzare il centrocampo ed episodicamente si propone in attacco. Offre però un minore apporto difensivo rispetto a un terzino.

SLOT 9: FLUIDIFICANTE SINISTRO. Come SLOT 8 ma sulla fascia sinistra.

SLOT 10: TORNANTE DESTRO. Centrocampista preposto a presidiare la fascia laterale destra. Alternativamente aiuta la difesa e l'attacco.

SLOT 11: MEZZALA DESTRA. Centrocampista di contenimento. Opera nella zona centrale del campo marcando a uomo la mezzala sinistra. Si propone spesso in appoggio alle punte.

SLOT 12: MEDIANO DI SPINTA. Gioca davanti alla linea dei difensori. Ideale per 'francobollare' il centravanti arretrato avversario, si propone spesso in avanti.

SLOT 13: MEZZALA SINISTRA. Come SLOT 11 ma sul lato sinistro del campo.

SLOT 14: TORNANTE SINISTRO. Come SLOT 10 ma sul lato sinistro del campo.

SLOT 15: MEZZAPUNTA DI DESTRA. Centrocampista avanzato. Opera nella zona destra del campo. Il suo compito principale è di offrire rifornimenti alle punte. Offre un apporto di contenimento molto limitato.

SLOT 16: CENTRAVANTI ARRETRATO. Opera immediatamente a ridosso delle punte. Rifornisce le stesse e si propone spesso al tiro. Apporto di contenimento scarsissimo.

SLOT 17: MEZZAPUNTA DI SINISTRA. Come SLOT 15 ma sul lato sinistro del campo.

SLOT 18: ALA DESTRA. Tipica ala all'inglese. Opera sulla fascia laterale offensiva destra e spesso crossa al centro. Si propone abbastanza spesso al tiro. Apporto di contenimento scarsissimo.

SLOT 19: PUNTA DI DESTRA. Slot solitamente utilizzabile quando si vuole adottare un modulo a 2 o 3 punte fisse. Opera prevalentemente sulla zona destra dello schieramento d'attacco. Concretizza il gioco offensivo della squadra.

SLOT 20: CENTRAVANTI. Opera nella zona centrale dello schieramento offensivo cercando di concretizzare il gioco della squadra.

SLOT 21: PUNTA DI SINISTRA. Come SLOT 19 ma nella zona sinistra del campo.

SLOT 22: ALA SINISTRA. Come SLOT 18 ma nella zona sinistra del campo.

Ricordatevi che ogni giocatore in FOOTBALL CHAMP possiede caratteristiche soggettive che lo rendono più portato ad interpretare un ruolo piuttosto che un altro.

Dato che il calcio non è uno sport statistico abbiamo scelto di nascondere i valori delle varie abilità individuali: osservate quindi attentamente ciò che avviene sul campo per poter apportare le modifiche più opportune al vostro schieramento tattico.

Ricordate inoltre che il programma tiene conto anche delle giornate positive e negative delle varie squadre e dei singoli giocatori.

## CAMPIONATO ITALIANO 90/91

Seguendo giornalmente, per tutto l'arco della stagione, i commenti ed i giudizi della stampa specializzata, abbiamo cercato di individuare per ogni squadra la miglior "rosa", il miglior dispositivo tattico e le caratteristiche salienti di ogni giocatore al fine di replicare il più fedelmente possibile la stagione appena trascorsa.
Per una scelta di carattere tecnico non abbiamo tenuto conto dei lunghi periodi di infortunio patiti da alcuni protagonisti del campionato, che quindi compaiono regolarmente nelle nostre formazioni mentre abbiamo escluso quei giocatori che hanno subito lunghe squalifiche per motivi che esulano da fatti squisitamente sportivi.

Di seguito riportiamo la composizione delle 18 squadre che hanno partecipato al campionato di calcio italiano 90/91 numero di maglia, nome del giocatore e sua posizione in campo (numero usato anche come codice d'accesso).

### ATALANTA

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | FERRON FABRIZIO | 1 |
| 2 | CONTRATTO RENZO | 3 |
| 3 | PASCIULLO LUIGINO | 9 |
| 4 | BONACINA WALTER | 12 |
| 5 | PORRINI SERGIO | 5 |
| 6 | PROGNA DOMENICO | 2 |
| 7 | STRÖMBERG GLEN PETER | 15 |
| 8 | BORDIN ROBERTO | 11 |
| 9 | EVAIR APARECIDO PAULINO | 20 |
| 10 | NICOLINI ELIGIO | 13 |
| 11 | CANIGGIA CLAUDIO PAUL | 22 |
| 13 | CATELLI FABRIZIO | R |
| 14 | PERRONE CARLO | R |

### BARI

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | BIATO ENZO MAURIZIO | 1 |
| 2 | TERRACENERE ANGELO | 8 |
| 3 | GERSON CANDIDO DE PAULA | 7 |
| 4 | BRAMBATI MASSIMO | 12 |
| 5 | LOSETO GIOVANNI | 5 |
| 6 | CARRERA MASSIMO | 2 |
| 7 | COLOMBO ANGELO | 11 |
| 8 | CUCCHI ENRICO | 13 |
| 9 | RADUCIOIU FLORIN | 20 |
| 10 | MAIELLARO PIETRO | 16 |
| 11 | JOÃO PAULO SERGIO LUIS DONIZETTI | 21 |
| 13 | MACCOPPI STEFANO | R |
| 14 | DI GENNARO ANTONIO | R |

### BOLOGNA

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | CUSIN NELLO | 1 |
| 2 | BIONDO ROSARIO | 3 |
| 3 | CABRINI ANTONIO | 9 |
| 4 | VERGA RUFO EMILIANO | 13 |
| 5 | NEGRO PAOLO | 5 |
| 6 | VILLA RENATO | 2 |
| 7 | MARIANI PIETRO | 10 |
| 8 | BONINI MASSIMO | 11 |
| 9 | TÜRKYILMAZ KUBILAY | 20 |
| 10 | DETARI LAJOS | 16 |
| 11 | WAAS HERBERT | 21 |
| 13 | TRICELLA ROBERTO | R |
| 14 | LORENZO GIUSEPPE | R |

### CAGLIARI

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | IELPO MARIO | 1 |
| 2 | CORNACCHIA CARLO | 3 |
| 3 | NARDINI MAURO | 9 |
| 4 | COPPOLA MARIO | 12 |
| 5 | VALENTINI MAURO | 5 |
| 6 | FRICANO ALDO | 2 |
| 7 | CAPPIOLI MASSIMILIANO | 11 |
| 8 | PULGA IVO | 13 |
| 9 | FRANCESCOLI ENZO | 16 |
| 10 | MATTEOLI GIANFRANCO | 15 |
| 11 | FONSECA DANIEL | 21 |
| 13 | FESTA GIANLUCA | R |
| 14 | PAOLINO RAFFAELE | R |

## CESENA

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | FONTANA ALBERTO | 1 |
| 2 | CALCATERRA FABIO | 3 |
| 3 | NOBILE SALVATORE | 9 |
| 4 | ESPOSITO VINCENZO | 12 |
| 5 | BERCELLA COSTANZO | 5 |
| 6 | JOZIC DAVOR | 2 |
| 7 | PIRACCINI ADRIANO | 10 |
| 8 | LEONI GIANLUCA | 11 |
| 9 | AMARILDO SOUZA DO AMARAL | 20 |
| 10 | SILAS PAULO DO PRADO PEREIRA | 17 |
| 11 | CIOCCI MASSIMO | 22 |
| 13 | GELAIN EZIO | R |
| 14 | TURCHETTA FRANCO | R |

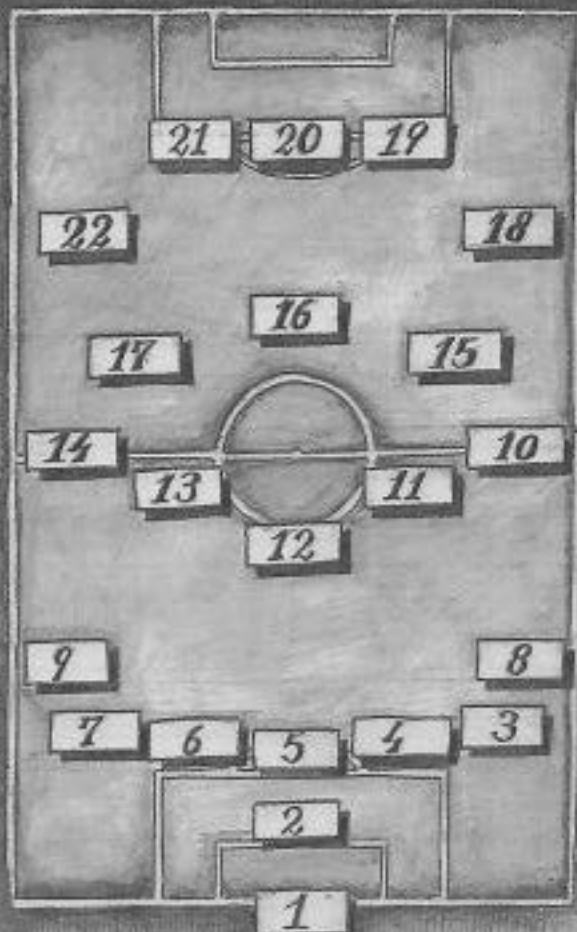
## FIORENTINA

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | MAREGGINI GIAN MATTEO | 1 |
| 2 | FIONDELLA MASSIMILIANO | 3 |
| 3 | DI CHIARA ALBERTO | 9 |
| 4 | DUNGA CARLOS CAETANO | 12 |
| 5 | MALUSCI ALBERTO | 5 |
| 6 | FACCENDA MARIO | 6 |
| 7 | FUSER DIEGO | 10 |
| 8 | IACHINI GIUSEPPE | 11 |
| 9 | BORGONOVO STEFANO | 20 |
| 10 | KUBIK LUBOS | 13 |
| 11 | LACATUS MARIUS | 17 |
| 13 | BUSO RENATO | R |
| 14 | NAPPI MARCO | R |

## GENOA

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | BRAGLIA SIMONE | 1 |
| 2 | CARICOLA NICOLA | 3 |
| 3 | BRANCO CLAUDIO IBRAHIN VAZ LEAL | 9 |
| 4 | RUOTOLO GENNARO | 12 |
| 5 | TORRENTE VINCENZO | 5 |
| 6 | SIGNORINI GIANLUCA | 2 |
| 7 | FERRONI ARMANDO | 10 |
| 8 | ERANIO STEFANO | 11 |
| 9 | AGUILERA CARLOS | 20 |
| 10 | SKUHRAVY TOMAS | 17 |
| 11 | ONORATI ROBERTO | 13 |
| 13 | COLLOVATI FULVIO | R |
| 14 | PACIONE MARCO | R |

## INTER

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | ZENGA WALTER | 1 |
| 2 | BERGOMI GIUSEPPE | 3 |
| 3 | BREHME ANDREAS | 9 |
| 4 | STRINGARA PAOLO | 12 |
| 5 | FERRI RICCARDO | 5 |
| 6 | PAGANIN ANTONIO | 2 |
| 7 | BIANCHI ALESSANDRO | 10 |
| 8 | BERTI NICOLA | 11 |
| 9 | KLISMANNN JÜRGEN | 19 |
| 10 | MATTHÄUS LOTHAR | 13 |
| 11 | SERENA ALDO | 21 |
| 13 | MANDORLINI ANDREA | R |
| 14 | IORIO MAURIZIO | R |

## JUVENTUS

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | TACCONI STEFANO | 1 |
| 2 | LUPPI GIANLUCA | 8 |
| 3 | JULIO CESAR SILVA | 4 |
| 4 | DE MARCHI MARCO | 6 |
| 5 | DE AGOSTINI LUIGI | 9 |
| 6 | GALIA ROBERTO | 12 |
| 7 | HASSLER THOMAS | 11 |
| 8 | MAROCCHI GIANCARLO | 13 |
| 9 | SCHILLACI SALVATORE | 19 |
| 10 | BAGGIO ROBERTO | 16 |
| 11 | CASIRAGHI PIER LUIGI | 21 |
| 13 | BONETTI DARIO | R |
| 14 | ALESSIO ANGELO | R |

## LAZIO

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | FIORI VALERIO | 1 |
| 2 | BERGODI CRISTIANO | 3 |
| 3 | SERGIO RAFFAELE | 9 |
| 4 | PIN GABRIELE | 12 |
| 5 | GREGUCCI ANGELO ADAMO | 5 |
| 6 | SOLDÀ ROBERTO | 6 |
| 7 | SCOLSA CLAUDIO | 10 |
| 8 | DOMINI SERGIO | 11 |
| 9 | RIEDLE KARLHEINZ | 20 |
| 10 | MADONNA ARMANDO | 13 |
| 11 | SOSA RUBEN | 17 |
| 13 | MARCHEGIANI FRANCO | R |
| 14 | BERTONI ALESSANDRO | R |

## LECCE

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | ZUNICO GIACOMO | 1 |
| 2 | CONTE ANTONIO | 8 |
| 3 | FERRI GIACOMO | 9 |
| 4 | AMODIO ROBERTO | 4 |
| 5 | GARZJA LUIGI | 6 |
| 6 | MARINO RAIMONDO | 2 |
| 7 | ALEJNIKOV SERGEIJ | 11 |
| 8 | MAZINHO IOMAR DO NASCIMENTO | 12 |
| 9 | PASCULLI PEDRO PABLO | 20 |
| 10 | BENEDETTI PAOLO | 13 |
| 11 | MORELLO ALESSANDRO | 22 |
| 13 | VIRDIS PIETRO PAOLO | R |
| 14 | MORIERO FRANCESCO | R |

## MILAN

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | ROSSI SEBASTIANO | 1 |
| 2 | TASSOTTI MAURO | 8 |
| 3 | EVANI ALBERIGO | 9 |
| 4 | MALDINI PAOLO | 12 |
| 5 | COSTACURTA ALESSANDRO | 5 |
| 6 | BARESI FRANCO | 2 |
| 7 | DONADONI ROBERTO | 15 |
| 8 | RIJKAARD FRANKLIN | 11 |
| 9 | VAN BASTEN MARCO | 20 |
| 10 | ANCELOTTI CARLO | 13 |
| 11 | GULLIT RUUD | 17 |
| 13 | GALLI FILIPPO | R |
| 14 | AGOSTINI MASSIMO | R |

## NAPOLI

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | GALLI GIOVANNI | 1 |
| 2 | CORRADINI GIANCARLO | 3 |
| 3 | FRANCINI GIOVANNI | 9 |
| 4 | CRIPPA MASSIMO | 12 |
| 5 | FERRARA CIRO | 5 |
| 6 | RENICA ALESSANDRO | 2 |
| 7 | ALEMÃO ROGERIO RICARDO DE BRITO | 11 |
| 8 | DE NAPOLI FERNANDO | 13 |
| 9 | CARECA ANTONIO DE OLVEIRA F. | 20 |
| 10 | ZONA GIANFRANCO | 17 |
| 11 | INCOCCIATI GIUSEPPE | 22 |
| 13 | RIZZARDI IVAN | R |
| 14 | SILENZI ANDREA | R |

## PARMA

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | TAFFAREL CLAUDIO ANDRÉ | 1 |
| 2 | DONATI CORNELIO | 3 |
| 3 | GAMBARO ENZO | 9 |
| 4 | OSIO MARCO | 12 |
| 5 | APOLLONI LUIGI | 4 |
| 6 | MINOTTI LORENZO | 2 |
| 7 | GRUN GEORGES | 6 |
| 8 | ZORATTO DANIELE | 11 |
| 9 | MELLI ALESSANDRO | 20 |
| 10 | CUOCHI STEFANO | 13 |
| 11 | BROLIN TOMAS | 17 |
| 13 | MONZA ALDO | R |
| 14 | CATANESE TARCISO | R |

## PISA

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | SIMONI LUIGI | 1 |
| 2 | FIORENTINI DAVID | 3 |
| 3 | LUCARELLI DAVIDE | 9 |
| 4 | BOCCAFRESCA MAURO | 12 |
| 5 | PULLO MARCO | 5 |
| 6 | ARGENTESI GIUSEPPE | 2 |
| 7 | NERI MAURIZIO | 10 |
| 8 | DOLCETTI ALDO | 11 |
| 9 | PIOVANELLI LAMBERTO | 19 |
| 10 | SIMEONE DIEGO PABLO | 13 |
| 11 | PADOVANO MICHELE | 21 |
| 13 | CHAMOT JOSÉ ANTONIO | R |
| 14 | LARSEN HENRIK | R |

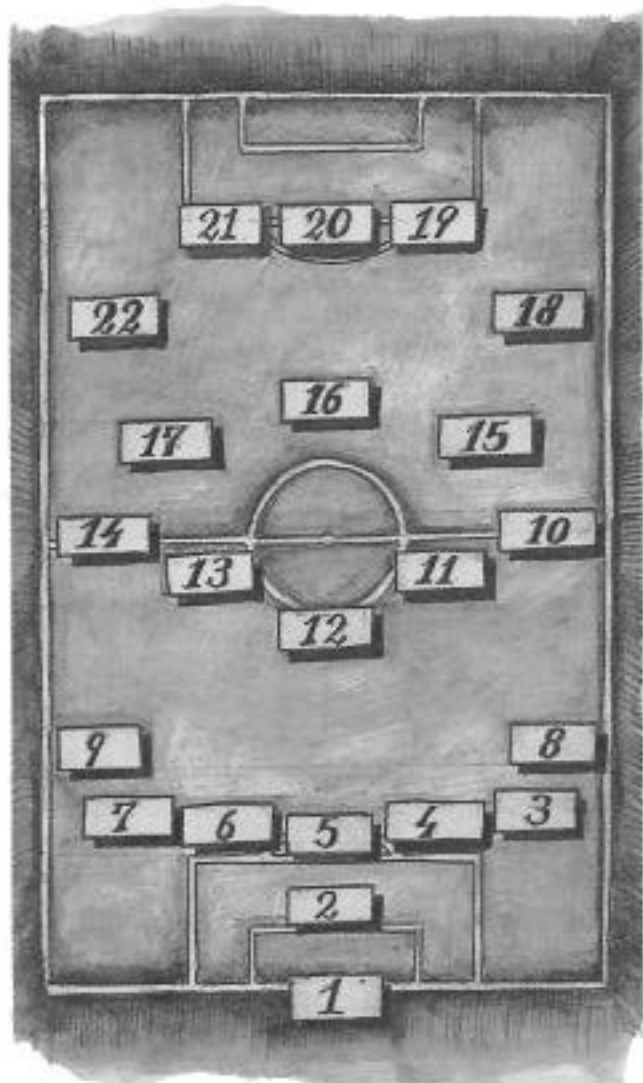
## ROMA

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | CERVONE GIOVANNI | 1 |
| 2 | TEMPESTILLI ANTONIO | 3 |
| 3 | CARBONI AMEDEO | 9 |
| 4 | DI MAURO FABRIZIO | 11 |
| 5 | BERTHOLD THOMAS | 5 |
| 6 | COMI ANTONIO | 2 |
| 7 | SALSANO FAUSTO | 10 |
| 8 | ALDAIR NASCIMENTO DOS SANTOS | 13 |
| 9 | VÖLLER RUDOLF | 19 |
| 10 | GIANNINI GIUSEPPE | 16 |
| 11 | RIZZITELLI RUGGIERO | 21 |
| 13 | NELA SABINO | R |
| 14 | CONTI BRUNO | R |

## SAMPDORIA

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | PAGLIUCA GIANLUCA | 1 |
| 2 | MANNINI MORENO | 4 |
| 3 | LOMBARDO ATTILIO | 10 |
| 4 | CEREZO ANTONIO CARLOS | 12 |
| 5 | VIERCHOWOOD PIETRO | 6 |
| 6 | PARI FAUSTO | 2 |
| 7 | MIKHAILICHENKO ALEKSEIJ | 15 |
| 8 | KATANEC SRECKO | 14 |
| 9 | VIALLI GIANLUCA | 22 |
| 10 | MANCINI ROBERTO | 20 |
| 11 | DOSSENA GIUSEPPE | 17 |
| 13 | LANNA MARCO | R |
| 14 | BRANCA MARCO | R |

## TORINO

| N. MAGLIA | GIOCATORE | N. POSIZIONE |
|---|---|---|
| 1 | TANCREDI FRANCO | 1 |
| 2 | POLICANO ROBERTO | 3 |
| 3 | ANNONI ENRICO | 9 |
| 4 | FUSI LUCA | 12 |
| 5 | BRUNO PASQUALE | 5 |
| 6 | CRAVERO ROBERTO | 2 |
| 7 | SKORO HARIS | 17 |
| 8 | ROMANO FRANCESCO | 11 |
| 9 | BRESCIANI GIORGIO | 20 |
| 10 | VAZQUEZ MARTIN RAFAEL | 13 |
| 11 | LENTINI GIANLUIGI | 18 |
| 13 | BAGGIO DINO | R |
| 14 | BENEDETTI SILVANO | R |

## COMMODORE 64

## CONFIGURAZIONI HARDWARE

Nei menu di scelta si interagisce con il programma muovendo il puntatore bianco tramite il joystick in porta 1 oppure quello grigio con il joystick in porta 2; i due puntatori sono del tutto equivalenti e svolgono le medesime funzioni. Per selezionare una opzione portare uno dei puntatori sull' icona desiderata e premere il pulsante di fuoco.

Durante le partite si controlla il proprio giocatore tramite il joystick in porta 1; se la partita si svolge tra due squadre controllate dai giocatori la seconda squadra (parte bassa dello schermo) si controlla con un joystick in porta 2.

## CARICAMENTO E CODICI DI SICUREZZA

**C64 DISK**: a computer spento, togliere ogni cartuccia e spegnere la stampante, se collegata. Accendere drive e computer. Inserire il dischetto nel drive e scrivere **LOAD ":*",8,1** (seguito dalla pressione del tasto **RETURN**).

**C64 CASS.**: a computer spento, collegare il registratore al computer. Accendere il computer ed inserire il lato 1 della cassetta (quello con l'etichetta) completamente riavvolto. Scrivere **LOAD** (seguito dalla pressione del tasto **RETURN**), premendo quindi il tasto PLAY sul registratore. Al termine del caricamento verranno mostrati i credits del programma. La richiesta di codici di sicurezza non è presente nella versione per C64.

## SELEZIONE CAMPIONATO

Selezionando una delle tre bandiere a fianco della figura dello speaker si determina la lingua nella quale verranno mostrati tutti i messaggi relativi allo svolgimento del gioco (italiano, inglese o tedesco), mentre i gagliardetti a fianco del campo di calcio permettono di scegliere tra campionato italiano, inglese o tedesco.

Scegliendo l' icona OK si inizia un nuovo campionato e si passa al menu di scelta delle squadre.

Per caricare un campionato precedentemente salvato posizionarsi sull' immagine del disco o della cassetta e premere fuoco, inserire il nome della partita (massimo 12 caratteri) e seguire le indicazioni visualizzate sullo schermo; se non si vuole eseguire il caricamento, per tornare al menu di scelta campionato premere RESTORE oppure RETURN alla richiesta del nome del file, senza digitare alcun carattere.

NOTA: è possibile memorizzare campionati su disco o su cassetta indipendentemente dal supporto sul quale si trova la versione del programma da Voi acquistata; la lingua in cui compariranno i messaggi deve essere selezionata ogni volta poichè non viene salvata assieme ai dati del campionato.

## SELEZIONE SQUADRE

Si possono selezionare fino a quattro squadre controllate dai giocatori. Nella parte superiore dello schermo viene mostrato il nome della squadra e la formazione, composta da 11 giocatori e da 3 riserve; per scorrere le varie squadre si usano le due frecce in basso a sinistra e per selezionare una squadra si preme fuoco sul disegno della formazione a destra delle frecce (un pallone lampeggiante indica l' avvenuta scelta). Per deselezionare una squadra premere nuovamente fuoco sulla formazione.

Se è stata scelta almeno una squadra l' icona OK fa iniziare il campionato.

## SVOLGIMENTO DEL TORNEO

Il campionato Italiano e quello Tedesco sono disputati da 18 squadre e si svolgono su 34 giornate (17 di andata e 17 di ritorno); la vittoria vale 2 punti e il pareggio 1.

Il campionato Inglese è formato da 20 squadre che si affrontano in 38 giornate; la squadra vincitrice si aggiudica 3 punti.

Nella parte alta dello schermo vengono mostrati i risultati della giornata precedente (se il campionato è appena iniziato oppure è stato appena caricato da nastro/disco compare la classifica aggiornata). Il monitor in basso a sinistra permette di vedere la classifica attuale e gli incontri del prossimo turno.

Premendo contemporaneamente i tasti COMMODORE (C=) e Q il campionato viene interrotto e si ritorna alla scelta delle squadre; nella versione su cassetta del programma occorre circa un minuto prima che venga raggiunto e caricato il modulo di programma contenente la selezione delle squadre.

Scegliendo l' immagine del disco o del nastro si può salvare il campionato in corso di esecuzione; inserire il nome da assegnare al campionato (massimo 12 caratteri) e seguire le indicazioni sul video. Se si è scelto il salvataggio per errore è possibile tornare al menu precedente premendo semplicemente RESTORE o RETURN alla richiesta del nome del file, senza digitare alcun carattere.

L'icona OK fa iniziare una nuova giornata: per ogni partita in cui compaiono squadre controllate dai giocatori viene attivata una schermata per la scelta delle formazioni in campo e dei parametri fondamentali di gioco.

## SELEZIONE FORMAZIONI

La parte sinistra dello schermo è riservata alle scelte relative alla squadra 1, quella destra alla squadra 2; il nome delle due squadre è indicato sotto ai due campi di calcio. Se la partita si svolge tra una squadra controllata dal giocatore e l' altra dal computer la squadra del computer sarà sempre la numero due, anche se questa giocherà in casa. Nel tabellone dei risultati al termine della giornata l' ordine delle squadre sarà comunque quello previsto dal calendario.

Le tessere numerate presenti nei campi al centro dello schermo rappresentano la disposizione in campo dei calciatori (il portiere non viene considerato): è possibile determinare la zona di campo che verrà coperta da ogni singolo giocatore in modo da poter scegliere strategie di attacco o di difesa, privilegiare gli attacchi lungo una particolare fascia e posizionare gli uomini in campo in modo che ognuno giochi nel ruolo più adatto alle proprie caratteristiche di velocità e controllo palla; la porta avversaria è quella in alto per cui gli attaccanti andranno posizionati nella parte superiore del campo. Per spostare un calciatore posizionare il puntatore su una tessera e premere fuoco, spostare la tessera nella posizione voluta e premere nuovamente fuoco; non è possibile sovrapporre più tessere, nemmeno parzialmente. Durante il movimento di una tessera nella parte inferiore dello schermo vengono indicati il nome del calciatore, il suo volto e le caratteristiche principali (SP=velocità, ST=resistenza, SK=controllo di palla, SH=tiro).

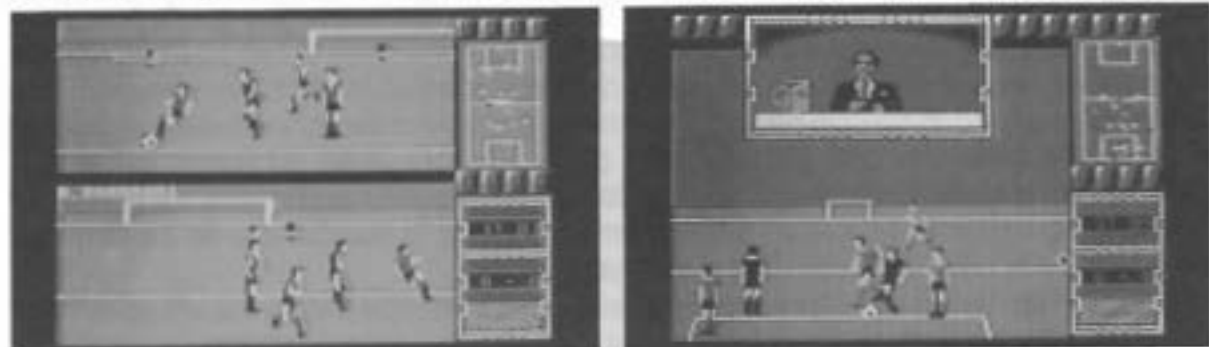
I calciatori a lato del campo numerati da 12 a 14 sono di riserva; per farne scendere uno in campo dal primo minuto bisogna portarlo nella posizione desiderata di gioco e successivamente mettere in panchina uno dei giocatori che si trova in campo. Per compiere questa operazione prelevare il giocatore e portarlo in un qualsiasi punto a lato del campo; premendo fuoco il calciatore verrà messo in panchina se è disponibile uno dei tre posti. I giocatori in panchina potranno essere utilizzati durante la partita chiedendo una sostituzione oppure in seguito a infortunio di un giocatore in campo. Ovviamente non è possibile iniziare una partita se in uno dei due campi vi sono più di dieci tessere (dieci giocatori più il portiere).

Per cambiare il colore delle maglie portare il puntatore sulla maglietta dei calciatori raffigurati ai lati del campo e premere fuoco. Per selezionare il numero di maglia del giocatore che si intende controllare personalmente durante la partita (indicato sulla schiena) posizionare il puntatore sulla testa del calciatore e premere fuoco; per iniziare la partita è indispensabile che il giocatore scelto si trovi in campo e non in panchina. Nel caso la partita venga disputata contro il computer viene attivato solo il puntatore bianco (porta joystick 1) ed è possibile entrare nella metà dello schermo riservata alla squadra avversaria per cambiare il colore della sua maglia, ma non viene mostrata nè la sua formazione in campo nè, logicamente, il numero sulla schiena del calciatore.

Il puntatore bianco si può portare nella parte inferiore dello schermo: qui si può selezionare la durata in minuti di ciascun tempo della partita portandosi sui pulsanti + e - che si trovano sotto la scritta TIME e premendo fuoco; la durata varia da 2 a 45 minuti ed è unica per tutte le partite di una stessa giornata.

L' icona OK conferma le scelte eseguite e passa alla prossima partita oppure, al termine delle squadre controllate dai giocatori, alla fase di gioco vera e propria.

## SCHERMO DI GIOCO

Prima di ogni partita vengono mostrati i nomi delle due squadre che stanno per affrontarsi; quella superiore si controlla con il joystick in porta 1, l' altra è controllata dal computer oppure da un joystick in porta 2.
Durante la partita, sono visibili sullo schermo diverse informazioni: '**1T**' o '**2T**', indicanti rispettivamente lo svolgimento del primo o del secondo tempo; alla destra l'orologio visualizza il tempo trascorso. Sotto è visibile il risultato attuale della partita, mentre più in alto un radar mostra la disposizione dei 22 giocatori in campo e la posizione della palla (indicata in nero).
Il bordo alto dello schermo conterrà il nome del giocatore in possesso di palla oppure i commenti all' azione di gioco in corso. Inoltre, alcuni tasti assumono un significato particolare:
**S**: sostituzioni, vedi l'apposito paragrafo.
**SHIFT LOCK**: il gioco entra in pausa, premere nuovamente il tasto per riprendere lo svolgimento della partita;
**RUN/STOP**: interrompe lo svolgimento della partita in corso.
TASTO COMMODORE ('**C=**', in basso a sinistra nella tastiera): mostra il replay dell' ultima azione: posizionando il joystick come indicato e tenendo premuto il pulsante è possibile controllare lo scorrimento delle immagini per analizzare con precisione ciò che è accaduto:
posizione centrale: fermo immagine;
posizione A: l'azione avanza;
posizione E: l'azione retrocede.
Al rilascio del pulsante il replay prosegue automaticamente e al termine si disinserisce.

## CONTROLLO DEL CALCIATORE

**Partita in corso, ma non si è in possesso del pallone**

Posizioni da A ad H: il calciatore corre nella direzione scelta.

Posizione E (con il pulsante premuto): il calciatore chiama la palla, che gli verrà passata da un compagno non appena possibile; utilissimo per entrare immediatamente nelle azioni.

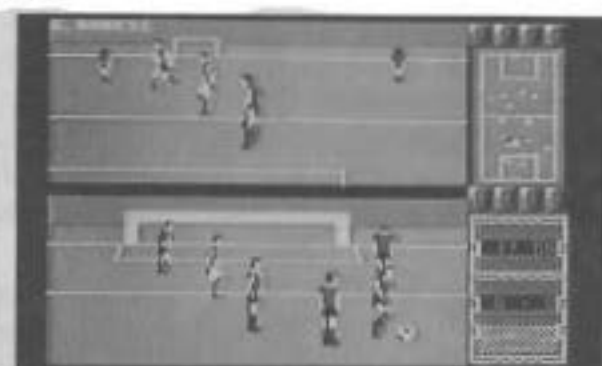
**Pallone nel nostro raggio d'azione**

Posizioni da A ad H: il calciatore corre nella direzione scelta.

Posizioni da A ad H (con il pulsante del joystick premuto): quando il pallone è a non più di tre metri davanti a noi e a non più di 50 cm. da terra, il calciatore esegue una scivolata.

**Pallone in nostro possesso**

Posizioni da A ad H: il calciatore corre nella direzione scelta.

Pulsante del joystick: il calciatore effettuerà un passaggio al compagno più vicino. Se il calciatore si trova nell' area avversaria o in prossimità di essa, una pressione breve del pulsante provocherà un passaggio, mentre una pressione superiore al mezzo secondo farà apparire un mirino, visibile nello specchio della porta e posizionabile con il joystick. Al momento del rilascio del pulsante, il calciatore eseguirà un tiro nel punto indicato dal mirino. Ovviamente la precisione sarà dipendente da molti fattori, non ultima la distanza da cui verrà effettuato il tiro.

## MOMENTI DI GIOCO

### Rimessa laterale, calcio d'angolo, rinvio, punizione

Verranno battuti dal calciatore controllato dal giocatore solo se lo stesso è il più vicino, in quel momento, alla zona in cui dovrà essere ripreso il gioco.

### Calcio di rigore

Tramite il movimento del joystick, è possibile scegliere sullo schermo se l'azione verrà battuta personalmente dal calciatore guidato dal joystick o meno. In tal caso, il calciatore si posizionerà automaticamente nella zona di tiro. Premendo il pulsante del joystick dopo la rincorsa sarà possibile posizionare il mirino nello specchio della porta per scegliere la destinazione del tiro. Nel caso di punizione, rigore, calcio d' angolo, rinvio e rimessa laterale, il calciatore non potrà mai avvicinarsi al pallone, se non sarà lui il protagonista dell'azione o se appartiene alla squadra avversaria, in una fascia di nove metri dal medesimo.

## Sostituzioni

Per sostituire uno dei propri giocatori premere il tasto S durante una interruzione del gioco (fallo, goal, rimessa laterale, calcio d'angolo...); per effettuare una sostituzione nella seconda squadra, se controllata da un giocatore, premere nuovamente il tasto S. Selezionare il giocatore da sostituire muovendo il joystick in alto e in basso e confermare premendo fuoco; scegliere quindi il nuovo entrato tra i giocatori in panchina nel medesimo modo. Per interrompere l' operazione senza effettuare la sostituzione premere nuovamente S.

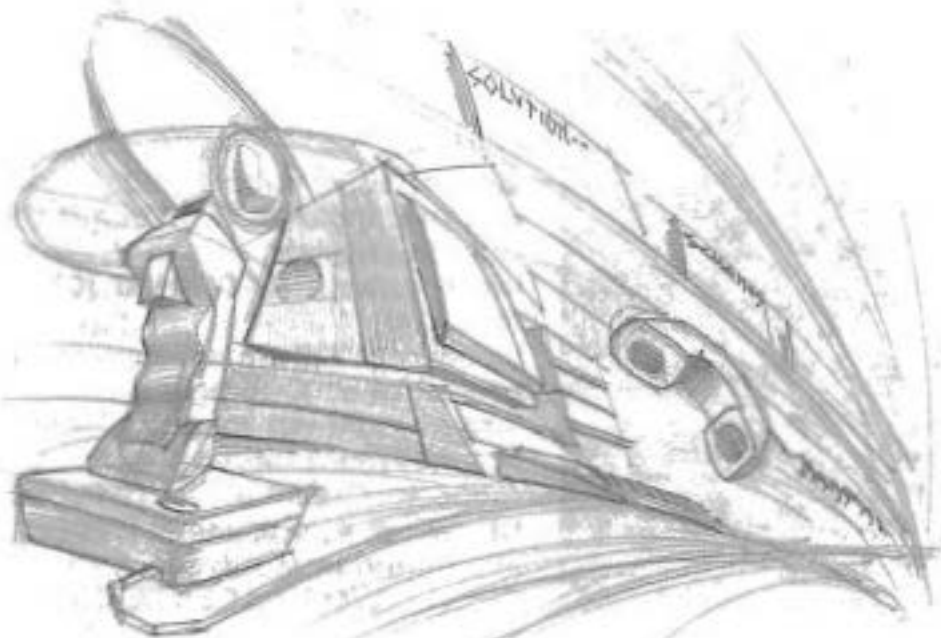
Se viene sostituito il giocatore controllato dal joystick il nuovo entrato in campo sarà sempre controllabile tramite il joystick, al posto del precedente.

NOTA: in ogni partita ciascuna squadra non può sostituire più di due giocatori (premendo S la richiesta viene ignorata); non è possibile sostituire i portieri.

## Infortuni

In seguito a interventi in scivolata si possono verificare infortuni ai calciatori. In tal caso è obbligatoria la sostituzione dell' infortunato: scegliere il sostituto tra i giocatori presenti nella propria panchina muovendo il joystick in alto e in basso e confermare premendo il pulsante di fuoco.

**INFO LINE**

Info line: questo è il nome del nuovo servizio dedicato agli utenti dei nostri simulatori-avventure interattive. Gestito dal nostro lead-tester, vi fornirà informazioni di tipo:
INTERATTIVO (meccanismi, soluzioni, in modo da poter dominare il computer);
STRATEGICO (per poter capire, vincere e assimilare l'intelligenza artificiale dei programmi, e i vari algoritmi che rendono "realistico" il gioco).
Il nostro lead-tester è colui che dirige il testing dei prodotti e che controlla che tutto funzioni perfettamente. Conosce tutti gli schermi, algoritmi e soluzioni dei giochi, ed attualmente è anche recordman del 90% dei nostri simulatori.
Se volete apprendere rapidamente ciò che lui ha imparato con la teoria, l'esperienza e l'indice sempre sul pulsante del joystick, ABBONATEVI A INFO-LINE. Avrete a disposizione un numero illimitato di informazioni, domande da porre e tutta la forza tecnica dei nostri coders sarà al vostro servizio.
Per abbonarsi:
Occorre aver spedito in precedenza la cartolina di garanzia del gioco per il quale desiderate avere il servizio, compilata in tutte le sue parti.
Aggiungete un vaglia postale da L. 30.000 intestato a SIMULMONDO INFO-LINE, V.le Berti Pichat 28/A, 40127 BOLOGNA.
Dopodichè il servizio sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle 16.00 alle 19.00, telefonando allo 051/251338.

## FORMULA 1 3D

- punto di vista soggettivo "occhi del pilota"
- massima libertà con l'ambiente vettoriale 3D
- cambio a 5 marce e retromarcia
- controlli digitali delle rotture e della velocità da dentro la macchina
- replica fedele del circuito del GP di Monza
- tutti i piloti e le auto della F1 con le loro vere caratteristiche
- i rumori delle monoposto F1 registrati dal vivo

## BIG GAME FISHING

- condizioni meteorologiche variabili;
- razzi e batterie di emergenza per richiedere aiuto in caso di burrasca;
- ecoscandaglio digitale per informazioni in tempo reale sulla profondità del fondale;
- spettacolari soccorsi in alto mare se il maltempo non ci permette il rientro al porto;
- molti set di attrezzature acquistabili nei diversi negozi della costa e delle isole;
- catture di molte prede ambiziose: Black e Blue Marlin, tonni e pesci spada, di oltre 350 Kg.

## ITALIAN NIGHT 1999

**Milano, 18 Febbraio 1999**
**Oggetto:** Incarico N. 220 (indagine su incidente stradale)
**Investigatore:** R. DUOMO (CYBORG SIMULATO)
Indagine n. 220 commissionata da Carmen Erni, P.za S. Ambrogio 4
**Informazioni sul caso:** Vedi allegati
**Note:** Termine ultimo per la consegna del rapporto: Ore 08.00 del 19 Febbraio 1999
**Dinamica:** Attenzione ai CYBERPUNKS e alle donne interattive
BUON LAVORO AGENTE DUOMO

## 500CC MOTOMANAGER

- tutti i 16 circuiti del campionato mondiale
- centinaia di scelte possibili: tecniche, strategiche e psicologiche
- prove e gara in pista con prospettiva dalla moto e immagini vettoriali solide da molte inquadrature diverse
- tutte le moto e i piloti del mondiale 1990/91

## I PLAY 3D SOCCER

- il primo vero simulatore di calcio!
- stupenda grafica 3D!
- scegli il tuo team e portalo in testa alla classifica!
- 2 giocatori umani insieme sul video!
- nuovo e giocabilissimo punto di vista soggettivo!
- incredibile spessore di simulazione che ti terrà impegnato per anni!

## G.P. TENNIS MANAGER

- fino a 5 giocatori contemporaneamente
- 4 superfici diverse: erba, cemento, sintetico, terra battura
- training specifico per ogni tennista
- 8 racchette diverse
- tutti i tornei del circuito Gran Prix
- da una a cinque stagioni nel circuito G.P.
- puoi portare il tuo campione dal n°100 al n°1 della classifica mondiale
- scelte strategiche, velocità arcade

In una torrida estate, persone comuni impazziscono, diventando feroci assassini... Ha inizio un crescendo di orrore che porterà a un'assurda, sanguinaria avventura in un castello di Londra, e Dylan Dog sarà solo contro tutti a fronteggiare la minaccia degli "uccisori"!

## SIMULMONDO STORY - RICERCA COLLABORATORI

Come forse già sapete SIMULMONDO è nata nel 1988 ed è la prima software house italiana. L'idea di questo nome un pò strano venne nel 1985 a Francesco Carlà, fondatore e amministratore-produttore della casa, mentre stava cercando qualcosa per definire un nuovo mondo oltre quello reale. Così venne fuori il SIMULMONDO, e l'idea sembra aver avuto un grande successo se è vero che comincia anche ad essere imitata. Dal 1988 SIMULMONDO ha raggiunto e superato i suoi ambiziosi obiettivi: nascere e svilupparsi nonostante la feroce pirateria, avere successo con i propri prodotti, diventare famosa anche all'estero.

Vogliamo ringraziare tutti gli italiani che ci hanno sostenuto con il loro entusiasmo e tutti i nostri collaboratori che disegnano, programmano, suonano e animano i nostri prodotti. Se anche tra voi che leggete in questo momento c'è un possibile collaboratore, un disegnatore C64, Amiga, PC/IBM, Atari ST, un programmatore o un musicista per uno di questi computers, può mandare una lettera, meglio se accompagnata da un demo delle sue capacità a "SIMULMONDO - SELEZIONE NUOVI COLLABORATORI, V.le Berti Pichat 28/A, 40127 BOLOGNA".

## AVVISO

**SIMULMONDO S.r.l.**

V. Berti Pichat 28/a
40127 - Bologna
TEL. 051/251338 FAX 051/6570349